RETRO Manía

La Historia de los videojuegos según Micromanía - Nº3

BATMAN
ASÍ ERAN LOS PRIMEROS JUEGOS DEL SEÑOR OSCURO

MICROORDENADORES
AMSTRAD CPC

¡TODO AMSTRAD DEL 464 AL 6128 Y MÁS ALLÁ!

Y además: Las mejores webs, emuladores...



Compañías

TOPOSOFT
LOS MEJORES JUEGOS DE UNA COMPAÑÍA ESPAÑOLA MÍTICA

Skool Daze
¡REVIVE TUS DÍAS ESCOLARES EN UN COLEGIO GENIAL!



¡Héroes del píxel!

Volvemos un mes más al mundo retro de las páginas históricas de Micromanía. Y este mes los héroes del píxel centran nuestra atención. Héroes, claro, como Batman, que es probablemente el personaje de cómic más adaptado a videojuego de la historia. Aquí, miramos hacia atrás y nos fijamos en los primerísimos juegos del hombre murciélago, con ese genial «Batman» de Jon Ritman que dio el pistoletazo de salida. Un Batman que también tuvo su hueco entre el catálogo del sensacional Amstrad CPC, un micro cuyo éxito estuvo a la altura del de ZX Spectrum en España y en muchos otros países, y que centra nuestra sección de Máquinas de este RetroManía número 3.

Héroes con acento español

Pero si hablamos de héroes de los juegos y del píxel, recordamos también en este número de Retromanía a otro de los estudios españoles más relevantes de los años 80: Topo Soft. Un estudio cuya vida se extendió hasta la primera mitad de los años 90 y que nos dejó un legado de juegos enorme y de una calidad tremenda: «Survivor, «Spirits», «Mad Mix Game»... ¡Dale al play y carga ya!



Este suplemento RetroManía nº 3 homenajea en su diseño y parte de sus contenidos al número 15 de Micromanía, aparecido en Agosto de 1986.

SUMARIO

Máquinas 4
Amstrad CPC 4
Amstrad CPC 464 6
Amstrad CPC 664 7
Amstrad CPC 6128 8
Webs y Emuladores 9

Compañias 10
TopoSoft 10
Los juegos de TopoSoft 12

Ranking 16

Sagas 18
Skool Daze 18
Bak to Skool 20

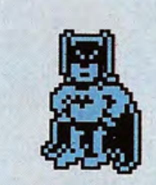
Personajes 22
Batman 22

Juegos de Lucha 26
Artes Marciales 26
Beat´em Up 28
Fantasía 29
Wrestling 29











Amstrad CPC

El todo en uno. Un micro con todo lo necesario para trabajar y jugar desde el primer minuto: monitor, lector de casete y CPU integrada en un robusto teclado mecánico. Y nada menos que 64 KB de RAM. ¿Imposible? No: ¡Amstrad CPC!

A mediados de los 80 el mercado del videojuego y los micros domésticos estaba en su mejor momento. Sinclair llevaba un par de años arrasando con su ZX Spectrum, y otros micros como los de Oric, BBC Micro, Acorn y demás triunfaban en el Reino Unido –no tanto fuera–. Era el momento ideal para que un nuevo contendiente entrara en acción, buscando abrirse hueco con un producto de primera y una feroz oferta. Amstrad lanzó en Junio de 1984 –¡sí, se han cumplido 30 años!– su Amstrad CPC 464, dando aquello que ningún otro ofrecía al jugador: monitor –en fósforo verde o color–, uni-



PARA TODO. Como todos los micros de la época, el CPC 464 apareció con la cantinela de su utilidad para negocios, pero el juego era lo mejor.

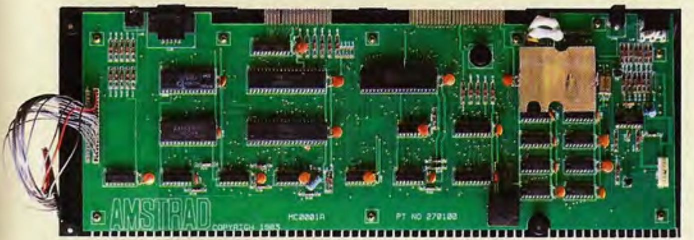


dad de almacenamiento integrada y CPU, por menos de 100.000 pesetas.

UNA VIDA INTENSA

Sir Alan Sugar lanzó su maquina para quedarse con un trozo del pastel del mercado –al final fue bien grande tras la compra de Sinclair– del videojuego doméstico en Inglaterra, aunque su espíritu de empresario lo llevó a conseguir también gran parte del mercado en España –con el 472– y Alemania –con las licencias de Schneider–. Lo mejor del CPC 464 era que lo incluía todo. Pero era sólo el primer asalto de Alan Sugar. Como llegó bastante tarde –un par de años era un mundo en un mercado tan competitivo–, rápidamente Amstrad comenzó a investigar nuevos modelos. Los CPC 664 y 6128 llegaron sólo un año después –con polémica incluida–, incluyendo unidades de disco de 3 pulgadas –lo de la estandarización no les molaba a los británicos–, con mejoras técnicas. Aguantaron hasta 1990, cuando el mercado empezó a virar hacia los ordenadores de 16 bit, momento en que hubo un último intento de aguantar con los modelos Plus, pero no funcionaron y Amstrad se centró en los PC (1512 y 1640).

LA EVOLUCIÓN DEL CPC. Con el tiempo llegaron las unidades 664 y 6128, también a los modelos de Schneider, que incluían unidad de disco.



EL CPC POR DENTRO. La arquitectura del CPC se basaba en el Z80, como el Spectrum, pero era mucho más potente que el micro de Sinclair.

Otros modelos

AMSTRAD 6128 PLUS (1990) En 1990 llegaron los modelos Plus –en 464 y 6128–, que cambiaban la conocida estética de los modelos originales, para luchar contra los recién llegados micros de 16 bit. Duraron poco.



KC COMPACT (1989) A diferencia de los Schneider no se trata de un modelo licenciado, sino de una copia de VEB Mikroelektronik, de la RDA.

AMSTRAD CPC 472 (1985) Una modificación del CPC 464 para el mercado español, que apareció por motivos legislativos sobre teclados y RAM en micros de 64 KB.





AMSTRAD PPC 512 (1988) El primero de la serie PPC, ordenadores portátiles compatibles IBM. Tenía una CPU 8088 y usaba MS-DOS 3.3.





AMSTRAD CPC 464



La consola GX 400



La GX 400 fue el frustrado intento de Amstrad para entrar en 1990 en el mercado de las consolas. Era una versión dedicada de la tecnología CPC –similar a la de los 464 y 6128 plus–, exclusivamente para juegos en cartucho. Pocos títulos disponibles y la aparición de Mega Drive y Super Nintendo acabaron con ella.



El CPC 464 fue la máquina de entrada de muchos jugones al videojuego doméstico. Era grande, potente y –relativamente– barato para tenerlo todo incluido: monitor, casete y CPU. De todos modos, era posible conectar el ordenador a un televisor convencional gracias a un adaptador de señal –el módulo MP-1; también existía el MP-2, para otros modelos– que necesitaba su propia alimentación. Era una solución ideal para los que compraron el monitor en fósforo verde y querían jugar en una pantalla en color.

30 AÑOS DE JUEGOS

El CPC 464 apareció en junio de 1984 y treinta años después sigue siendo uno de los micros más recordados de la época, aunque no fuera el más potente –el Commodore 64 sigue teniendo el honor–, ni el que más juegos tuvo –se calcula que fueron unos 1200, frente a los más de 5000 que salieron para Spectrum–, ni el primero. De hecho, como ya has leído, salió bastante tarde, dos años después del ZX Spectrum y con un mercado ya plagado de modelos de Oric, BBC y otros. Pero lo cierto es que arrasó en Francia y en España tuvo una gran popularidad, que incluso llevó a tener un modelo propio –el 472–, aunque también por razones legales, todo sea dicho.

El Amstrad CPC 464 combinaba versatilidad y potencia con un diseño robusto. Se basaba en el popular procesador Zilog Z80, como el Spectrum, aunque era más potente tanto en términos de memoria –64 KB– como de gráficos –su Motorola 6845 permitía hasta tres resoluciones diferentes y 27 colores– . Usaba también un potente chip de audio –un General Instruments AY-3-8912– que lo distinguía como un equipo excelente para estas tareas, aunque consumía muchos recursos a la hora de muestrear sonido digital.



AMSTRAD CPC 664



Apenas había pasado un año del lanzamiento del CPC 464 cuando Amstrad lanzó el CPC 664, un modelo aparentemente similar al original –64 KB y casi idéntica arquitectura–, pero que se distinguía del 464 por el color del teclado –las teclas verdes, rojas y azul marino se cambiaron por una uniformidad en blanco y azul celeste–, el cambio de diseño de las teclas de cursor y, sobre todo, por el gran cambio: la unidad lectora de casete se cambió por una unidad de disco de 3 pulgadas.

Los discos del 664 se alejaban de hacia donde se movía la industria entonces, que apostaba por los disquetes de 3,5" de Sony. Fue un movimiento un tanto extraño, pero que años más tarde acabó afectando también a los modelos de Spectrum +3 fabricados por Amstrad.

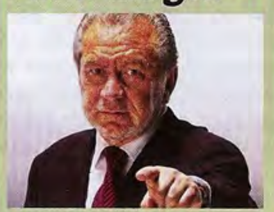
La elección de estos discos de 3" de Hitachi se debió a una compra masiva de unidades en Asia, que fueron fabricadas por Panasonic. Los disquetes tenían doble cara, con una capacidad de 180 KB por cada una. El usuario debía sacar la unidad manualmente y darle la vuelta para leer la segunda cara.

DOS OPCIONES

Como había ocurrido un año antes, el CPC 664 apareció en dos opciones de compra: con monitor en fósforo verde o en color. La más cara salía por algo más de 108.000 pesetas –unos 600 euros.

El que parecía el modelo de futuro de Amstrad para unos cuantos años, sin embargo, apenas duró seis meses en el mercado. ¿Qué ocurrió? Pues que, según las malas lenguas, Alan Sugar sólo quería hacer una prueba de mercado con el CPC 664 para ver la reacción de los jugadores a las unidades de disco, mientras tenía ya en marcha la producción del CPC 6128, en principio orientado al mercado de EE.UU.

Alan Sugar



Sir Alan Michael Sugar fundó Amstrad –**A**lan **Mi**chael **S**ugar **Trad**ing– en 1968. Es una de las personas más ricas de Inglaterra, coleccionista de Rolls Royce y fue dueño del Tottenham Hotspur durante una década. Se deshizo de Amstrad en 2007. Fue una de las caras de The Apprentice, cuya versión española se estrenó como El Aprendiz, con L. Bassat.





AMSTRAD CPC 6128



Dice la leyenda que cuando acabó la presentación del CPC 664 en el ECTS londinense, meses antes de su lanzamiento, Alan Sugar hizo que unos cuantos distribuidores elegidos cuidadosamente le acompañaran a una habitación cerrada. Allí, un extraño modelo de Amstrad CPC los esperaba. Sir Alan Sugar dijo: "señores, el CPC 664 ha muerto; les presentó el CPC 6128".

No sabemos a ciencia cierta si esto es verdadero o falso, pero es una historia estupenda, desde luego. Y lo cierto es que el CPC 6128 salió en agosto de 1985 en Estados Unidos, de donde Indescomp importó las primeras unidades a España, aunque acabó apareciendo a finales de año de modo oficial, cuando el 664 ya detuvo su producción... mientras se mantenía la del 464.

¡MÁS POTENCIA!

El nuevo modelo de Amstrad tenía 128 KB de RAM y unidad de disco de 3". Las mejoras del firmware hicieron posible que fuera compatible con CP/M+ –el 664 era una máquina con CP/M 2.2, y el 6128 llevaba CP/M 3.1– que lo hacía atractivo para su uso en negocios.

El CPC 6128 mantuvo su presencia en el mercado durante nada menos que cinco años, cuando fue sustituido por los modelos Plus, con muchas mejoras de hardware –con 4096 colores– y una ranura para cartuchos, para competir con las máquinas de 16 bit, algo que no consiguieron.

Schneider COMPUTER DIVISION



Si alguna vez has visto un Amstrad CPC que no era un Amstrad CPC, pero lo parecía, probablemente fuese un Schneider. Se trataba de licencias oficiales de los CPC fabricadas y distribuidas en Alemania por la Scheider Computer Division, de la Schneider Rundfunkwerke AG. Esta alianza llegó hasta las versiones de los Amstrad PC 1512 y 1640, cuando la casa decidió sacar sus propios modelos, rompiendo ya con Amstrad.



LO MEJOR DE LA WEB CPC

En su 30º aniversario, el Amstrad CPC sigue más vivo que nunca gracias a multitud de páginas web que ofrecen juegos, emuladores y utilidades para el fan.



Amstrad Abandonware: Juegos y emuladores a tutiplén, aunque algo desactualizada.
www.amstradabandonware.com



Amstrad.es: La gran web de referencia de Amstrad en español, con todo lo imaginable.
www.amstrad.es



Los Mejores Juegos del CPC: Aunque sin actualizar, ofrece acceso a emuladores y juegos.
bestofcpc.webcindario.com



ComputerEmuZone: La zona de Amstrad de la conocida web ofrece auténticas joyas.
computeremuzone.com/amstrad



CPC Power: Una web en francés, muy activa, repleta de juegos y utilidades para CPC.
www.cpc-power.com



CPCBox: Un genial emulador en Java para navegador, con un buen puñado de juegos.
www.cpcbox.com



CPC Mania: Documentos, manuales, código... y juegos, claro, en versiones disco o cinta.
www.cpcmania.com



CPC Wiki: Para saber sobre el hardware, los juegos, los emuladores, libros, revistas...
www.cpcwiki.eu



GrimWare: Una excelente web en lo que se refiere a datos técnicos de los distintos modelos.
www.grimware.org



Museo8Bits: Información sobre todos los modelos de Amstrad CPC y posteriores.
www.museo8bits.com/cpc.htm



OnlineMania: Multitud de juegos de todo tipo para jugar con emulación en Java.
www.onlinemania.org



Winape: Un estupendo emulador de Amstrad para PC en cualquier versión Win 32 bit.
www.winape.net



TOPO SOFT

Emergiendo de sus madrigueras, un grupo de programadores y artistas se forjó al auspicio de Erbe Software con la intención de crear un nuevo estudio de desarrollo en España. En menos de una década hicieron Historia del videojuego.



Todo comenzó con un juego educativo para Spectrum desarrollado por Javier Cano y Emilio Martínez: «MapGame». Ni siquiera tenían claro cómo iba lo del tema de la distribución de juegos, pero por un camino indirecto llegaron a ponerse en contacto con ERBE, a la sazón el gran distribuidor español de software y, como se suele decir, se juntaron el hambre con las ganas de comer. Paco Pastor, entonces el máximo responsable de ERBE, quería poner en marcha un entramado de producción de software español, así que encargó a Cano y Martínez –a los que se unió algo más tarde José Manuel Muñoz– el desarrollo de un juego para ZX Spectrum. Así nació «Las Tres Luces de Glaurung», un juego de acción y aventura de corte medieval, increíblemente divertido y con una música... ¡espectacular!

DE ERBE A TOPO

El éxito de «Las Tres Luces de Glaurung» –que incluso se distribuyó en Inglaterra con el título de «Conquestador»– marcó el inicio de Topo Soft.



UNA IMAGEN MÍTICA. El logo de Topo Soft se convirtió, desde el principio, en sinónimo de calidad.

Había que crear un estudio con entidad propia y se hizo de un modo un tanto inusual, trabajando con colaboradores externos, porque tres personas, por mucho que le dieran al código, no bastaban para mantener un número de lanzamientos elevado.



Así empezó a trabajar para Topo Soft gente como Rafa Gómez, uno de los históricos del estudio, y responsable de títulos como «Survivor» –uno de los dos primeros juegos del estudio, junto a «Spirits»–, «Mad Mix Game» o «Viaje al Centro de la Tierra».

CRECIMIENTO VERTIGINOSO

Los dos primeros años de Topo Soft fueron de un crecimiento meteórico. Entre 1987 y 1988 se lanzaron más de una docena de juegos, pero fue uno, «Emilio Butragueño Fútbol», el que marcó un punto de inflexión en el estudio. Y no sólo por el éxito de lanzar un juego con la máxima estrella del fútbol nacional, sino porque también supuso el último trabajo de Javier Cano y Emilio Martínez para Topo.

La historia la describe magníficamente Jaume Esteve en el artículo dedicado a Cano en IGN España (**es.ign.com**), en que cuenta cómo las desavenencias entre los jefes del estudio y Cano hicieron que varios de los miembros del estudio desarrollaran el juego en secreto, lo vendieran a Topo como si fuera de un tercero y, con los beneficios, dejaron el estudio para fundar Animagic. Pero esa es otra historia...



LOS TOPEROS. La primera plantilla de Topo Soft, en el reportaje que apareció en MicroHobby.

Topo Soft en Micromanía

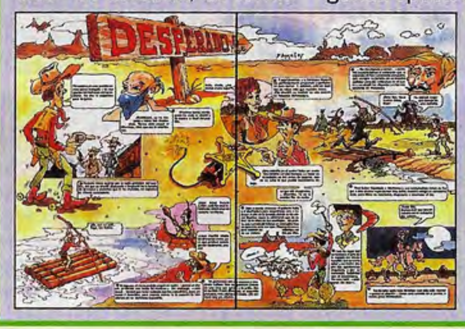


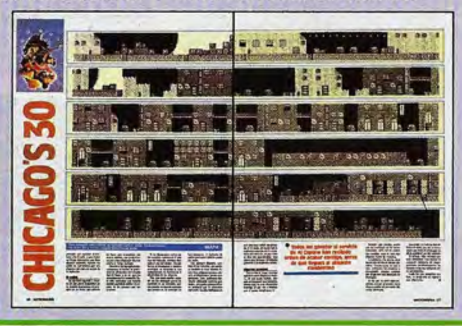






La relación de Micromanía con Topo y sus juegos fue de esas que se llaman de amor a primera vista. Como de costumbre, la apuesta de la revista por el software español fue total, y los juegos de Topo –como los de Dinamic, Made in Spain, Opera y más estudios– se llevaban, de forma habitual, una buena parte de los contenidos de la revista. No fueron pocos los que también ocuparon la portada de Micromanía, ya desde los primeros tiempos del estudio madrileño. Fue la segunda época de Micromanía –también por temporalidad– cuando los títulos de Topo se hicieron asiduos de nuestras portadas: «Mad Mix Game», «Emilio Butragueño Fútbol», «Lorna», «Tuareg»... Juegos con los que, aun hoy, todos tenemos bonitos sueños.





¡EL ENORME CATÁLOGO DE TOPO SOFT!

Te traemos aquí una selección del catálogo que Topo Soft nos dejó a lo largo de sus casi diez años de vida. Sí, una selección, porque... ¡no nos cabían todos! Y es que en menos de una década Topo Soft lanzó 40 juegos para todos los formatos. ¡Alucinante!

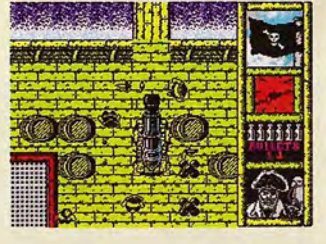




La imagen del maestro



El genial Alfonso Azpiri se encargó de ilustrar no pocas carátulas de los juegos de Topo Soft, con resultados geniales, como «Viaje al Centro de la Tierra», «Mad Mix Game», «Black Beard» o, claro está, «Lorna». Se da la circunstancia de que la relación con Topo tenía un vínculo familiar, pues su sobrino Jorge Azpiri fue grafista de Topo durante bastante tiempo, trabajando en varios juegos para el estudio.



Black Beard (1988)

Antes de que «Assassin's Creed» nos mostrase la vida de un pirata, Topo Soft recreó las andanzas del cruel Barbanegra en una aventura en que debíamos recuperar nuestro barco, plagado de enemigos, así como un mapa del tesoro.

Chicago´s 30 (1988)

Las calles del Chicago de la Ley Seca son el escenario donde el protagonista debía acabar con los mafiosos. Incluía fases en que íbamos subidos en un coche y la acción transcurría como si fuera una película, en la pantalla de un cine.



Coliseum (1988)

Las carreras de cuádrigas de Ben-Hur son la fuente de inspiración de un juego original como pocos. Cuatro carreras nos esperaban para, además de ser el más rápido, usar todas las armas posibles para luchar contra nuestros rivales.



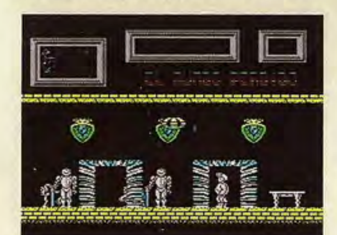
Colt 36 (1987)

Uno de los pocos juegos que lanzó Topo en exclusiva para MSX. Era, como «Desperado», un juego del Oeste, en el que manejábamos un punto de mira para disparar a los enemigos que iban apareciendo en pantalla.



Drazen Petrovic Basket (1989)

Los juegos deportivos siempre tenían tirón, y el malogrado Petrovic era la estrella del momento en el baloncesto, así que nada mejor que usar su nombre para este juego de basket de perspectiva cenital.



Emilio Butragueño Fútbol (1988)

¿De Topo o de Animagic? El popular juego de fútbol fue desarrollado fuera del estudio, pero por los miembros del mismo que luego fundaron Animagic con los beneficios de su venta a Topo.

Desperado (1987)

El salvaje Oeste era el escenario de un título de acción protagonizado por un sheriff que debía acabar con los malos disparando con sus pistolas, tanto en línea recta como en diagonal, hasta enfrentarse a los jefes finales.



El Mundo Perdido (1988)

Una aventura donde se dan cita civilizaciones antiguas, extraterrestres, máquinas de resurrección y muchos peligros y desafíos. Apareció antes en Inglaterra con el nombre de «People from Sirius».





Topo Soft vive en la red



Hace un par de años, por iniciativa de Rafa Gómez, uno de los miembros más longevos –y productivos– de Topo Soft en su época dorada, surgió la web **www.toposoft.org** En su creación colaboraron también algunos ex del estudio, como Ricardo Cancho y Alfonso Fernández Borro, dos históricos de Topo Soft.

En **toposoft.org** no sólo puedes tener un contacto directo con algunos de los miembros del estudio, sino estar al día de noticias relacionadas con Topo, la historia del estudio, el recuerdo a uno de sus miembros legendarios, Javier Cano, y, claro está, acceder a algunos de los juegos más recordados del estudio, en emulación Java en el propio navegador. De momento, se pueden jugar las versiones de Spectrum, pero se esperan otras en el futuro.



El adiós de un grande



Javier Cano

En octubre del pasado 2013, Javier Cano, el hombre que ya estaba en Topo antes de que el estudio existiera como tal, nos dejó. El genial creador de títulos como «Mapgame», «Las Tres Luces de Glaurung» o «Emilio Butragueño Fútbol» dejó pronto el estudio por desavenencias con los directivos del mismo –que dependía de Erbe–, pero se encargó de dar forma a Topo Soft desde el comienzo, juntando a un puñado de desarrolladores de enorme talento que empezaron como colaboradores externos y acabaron siendo indispensables en Topo Soft, hasta su desaparición. Seguro que sin él el software español nunca hubiera sido lo que fue. Descanse en paz.

Gremlins 2 (1990)

Una de las mayores licencias conseguidas por Topo Soft fue el desarrollo a nivel internacional de una de las películas más importantes del año. «Gremlins 2» fue el último juego de 8 bit que realizó la plantilla de Topo Soft a nivel interno.





La Espada Sagrada (1990)

Eramos un guerrero Inca que buscaba la espada sagrada de la Poloruwas, que permitía someter a cualquier pueblo a su voluntad. Tenía tres fases, dos más de estilo aventura y la última de arcade de scroll lateral.

Las Tres Luces de Glaurung (1986)

El origen de Topo está en el juego que desarrollaron Javier Cano, Emilio Martínez y José Manuel Muñoz para Erbe, una aventura genial con una banda sonora de inicio espectacular.





Lorna (1990)

El personaje de Azpiri sufrió mil y un avatares hasta llegar a aparecer en un videojuego que al principio iba a desarrollar Dinamic y finalmente lanzó Topo. Era una mezcla de arcade y aventura protagonizado por la curvilinea heroína.

Luigi & Spaghetti (1992)

Uno de los últimos títulos del estudio fue este juego de acción y plataformas que inició una mini saga. Apareció exclusivamente para PC y su calidad era excelente.

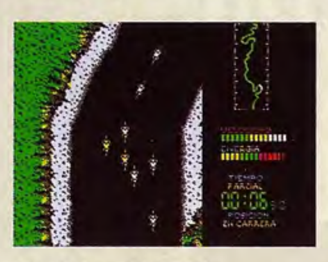




Mad Mix Game (1988)

Uno de los juegos de más éxito de Topo Soft fue este "remake" de «Pac-Man», que daba una nueva imagen al personaje. Uno de los trabajos más logrados de Rafa Gómez.





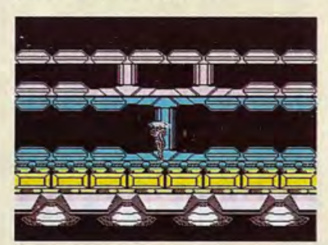
Perico Delgado (1989)

Deportes y licencias. Y si son de campeones españoles, mejor que mejor. El ciclista de moda, ganador del Tour y de la Vuelta, prestaba su nombre a este juego de ciclismo.

Spirits (1987)

Uno de los primeros y más originales títulos de Topo Soft. La acción se dividía en dos partes en la imagen, y mientras en una de las mitades de la pantalla manejábamos al protagonista, en la otra veíamos el objetivo al que dirigirnos.





Survivor (1987)

Inspirado por la película "Alien", el protagonista era el extraterrestre, que intentaba sobrevivir al acoso de los humanos, mientras incubaba sus embriones. Un juego sorprendente por su originalidad y el desarrollo de la acción.

Viaje al Centro de la Tierra (1989)

Basado en la inmortal obra de Julio Verne, seguía paso a paso el desarrollo de la novela: el volcán, la jungla prehistórica, los ríos de lava, los monstruos. Manejábamos a varios personajes e incluía puzles.



El jugador que miraba



Rafa Gómez

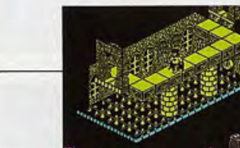
Siempre preferí ver cómo jugaban los demás, eso me daba la oportunidad de fijarme detenidamente en detalles como los pequeños destellos de inteligencia que apuntaban esos fantasmillas del comecocos, o las atípicas trayectorias de ataque de «Space Invaders» o «Galaxian». Así, descubrí que lo más importante para hacer divertido y adictivo un videojuego era conseguir que el jugador percibiese en sus enemigos una inteligencia creíble y a su altura, claro que eso era algo difícil de realizar en aquellos pequeños cerebritos de 8 bits, lo que, por otra parte, era el mejor de los retos para un jugón al que le gustaba mirar como jugaban los demás.
www.toposoft.org



Arriba y abajo



1 KNIGHT LORE
Ultimate, 1984 - Aventura / Acción
Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, NES
Disponible en: **http://www.worldofspectrum.org**



2 LA ABADÍA DEL CRIMEN
Opera Soft, 1987 - Aventura / Puzle
Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum, DOS
Disponible en: **computeremuzone.com**

3 BATMAN
Ocean, 1987 - Aventura / Acción
Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum
Disponible en: **http://www.worldofspectrum.org**



4 ANT ATTACK
Quicksilva, 1983 - Aventura / Acción
Commodore 64, ZX Spectrum
Disponible en: **http://www.worldofspectrum.org**

5 PYRACURSE
Hewson Consultants, 1986 - Aventura / Acción
ZX Spectrum
No disponible





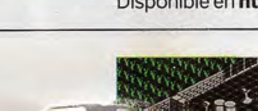
6 ALIEN 8
Ultimate, 1985 - Aventura / Acción
Amstrad CPC, BBC Micro, MSX, ZX Spectrum
Disponible en **http://www.80stopgames.com**

7 NIGHTSHADE
Ultimate, 1985 - Aventura / Acción
Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum
Disponible en **http://www.80stopgames.com**

8 MAD MIX 2: EN EL CASTILLO DE LOS FANTASMAS
Topo Soft, 1990 - Arcade
Amstrad CPC, DOS, MSX, ZX Spectrum
Disponible en: **computeremuzone.com**



9 MOVIE
Imagine, 1986 - Aventura / Acción
Amstrad CPC, ZX Spectrum
Disponible en **http://www.80stopgames.com**



10 PAPERBOY
Atari, 1984 - Acción
Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Atari ST, Commodore, ZX Spectrum, NES, DOS, Game Boy, Game Gear, Sega Master System
Disponible en **http://www.80stopgames.com**

11 HIGHWAY ENCOUNTER
Vortex Software, 1985 - Acción / Estrategia
Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum
Disponible en **http://www.80stopgames.com**

12 HEAD OVER HELLS
Ocean, 1987 - Aventura / Acción
Amiga, Amstrad CPC, Amstrad PCW, Atari 8-bit, Atari ST, Commodore 64, iPad, iPhone, MSX, ZX Spectrum
Disponible en **http://www.80stopgames.com**



13 NOSFERATU: EL VAMPIRO
Desing / Piranha, 1986 - Aventura / Acción
Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum
Disponible en: **http://www.worldofspectrum.org**

14 FAIRLIGHT
The Edge, 1985 - Aventura / Acción
Amstrad CPC, Amstrad PCW, Commodore 64, ZX Spectrum
Disponible en **http://www.80stopgames.com**

15 ZAXXON
SEGA, 1982 - Arcade
Apple II, Atari 8-bit, Commodore 64 MSX, ZX Spectrum
Disponible en **http://www.80stopgames.com**

16 Q*BERT
D.Gottilieb & Co. / Parker Brothers, 1982 - Arcade
Atari, Commodore 64, DOS, Game Boy, Intellivision, MSX, NES
Disponible en **http://www.80stopgames.com**



17 THE GREAT ESCAPE
Denton Designs, 1986 - Aventura / Acción
Amstrad CPC, Commodore 64, DOS, ZX Spectrum
Disponible en **http://www.80stopgames.com**

18 THE LAST NINJA
System 3 Software, 1987 - Acción
Amiga, Apple II, Atari ST, Commodore 64, DOS
Disponible en **http://www.80stopgames.com**

19 EL CID
Dro Soft, 1987 - Aventura / Acción



Amstrad CPC, MSX, ZX Spectrum,
Disponible en: **computeremuzone.com**

20 WHERE TIME STOOD STILL
Denton / Ocean, 1987 - Aventura / Acción
Atari ST, DOS, ZX Spectrum
Disponible en **http://www.80stopgames.com**

MICRO Manía

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de Micromanía, partiendo de los últimos programas aparecidos en el mercado, valorando las opiniones vertidas en las más prestigiosas revistas inglesas de ordenadores, y teniendo en cuenta los volúmenes de ventas de cada uno de los programas.
En un futuro próximo esperamos la colaboración de nuestros lectores, que serán los que decidan qué puesto deberá ocupar cada programa en esta lista.

SKOOL DAZE: AQUELLOS DÍAS DE ESCUELA...



¿Un colegio como escenario de un videojuego? ¡Pues fue posible con algo tan genial como «Skool Daze»! Y no, los colegios en los años 80 no eran como ahora. Los profesores mandaban, castigaban y hasta te zurraban. ¡Qué feliz infancia!...

El pobre Eric lo tiene fatal. Sus notas no son precisamente las mejores que se puedan imaginar y está seguro de que en cuanto sus padres las vean le van a castigar, por lo menos, hasta que se haga mayor de edad. Así que a grandes males, grandes remedios: ¡no hay otra que conseguir robar el informe de comportamiento y sus notas de la sala de profesores!

RECUERDOS DE LA INFANCIA

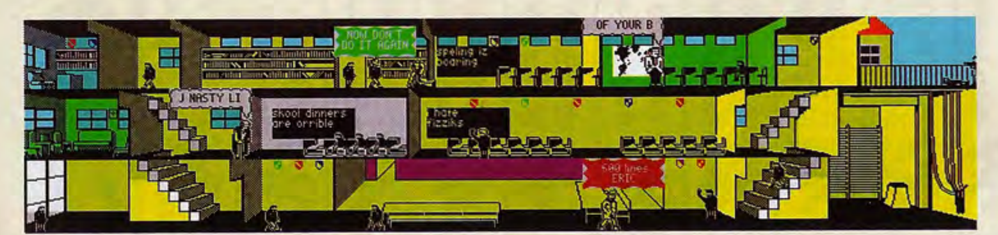
La historia de Microsphere nace en 1982, cuando Dave Reidy, a la sazón analista de sistemas en una empresa de ingeniería, y programador de aburridas aplicaciones para ZX81, le pone las manos encima a un ZX Spectrum, descubriendo un nuevo mundo en el que los juegos ocupaban un lugar principal.

En 1983 lanzó «Wheelie», que se vendió como rosquillas y le procuró un nombre y unos buenos ingresos.

En 1984, la idea de «Skool Daz» empezó a tomar forma gracias a dos grandes influencias externas y una interna. La última, los recuerdos de Dave como escolar, que disfrutaba de los descansos entre clases para divertirse de lo lindo, así como de los recuerdos de sus amigos y profesores, algunos de los cuales recuerda todavía con cariño.



Las dos influencias externas llegaron por la vía de los cómics sobre colegios y escolares –una tradición en Inglaterra–, la primera, y la segunda llegó de la mano de Helen Reidy, su mujer, que era profesora en un colegio. Así que todo parecía conducir de forma natural a David hacia un juego como «Skool Daze», aunque no había nada parecido en el mercado, en ese momento.



TODAS LAS AULAS A TU ALCANCE. Aparentemente el mapa de «Skool Daze» era muy pequeño, pero acceder a las aulas no era sencillo. Había que vigilar el momento del día y controlar los movimientos de los profesores.



ARQUETIPOS ESCOLARES. No falta ni uno: el empollón, el abusón, el director, el marginado... En «Skool Daze», con una limitación técnica asombrosa, David Reidy sacó oro del Spectrum -y luego del C64- en un juego genial.



Pero además de David, el otro gran responsable de «Skool Daze», y de ese peculiar estilo artístico que todos recordamos, es Keith Warrington, que a sus 23 años luchaba por abrirse camino como ilustrador. Cuando empezó a diseñar personajes y escenarios para el juego, ni siquiera tenía un Spectrum. Lo hacía todo a mano, sobre papel cuadriculado, y se lo mandaba a Dave para que lo integrara en el juego. Hasta que se dio cuenta de que ese método era un tanto absurdo y acabó haciéndose con un ordenador para trabajar directamente en él.

Irónicamente, años después del lanzamiento del juego, Keith acabó siendo... profesor.

¡Menuda bronca!

Sí, eran sólo cuatro profesores, pero se bastaban para desplegar una panoplia de broncas, reproches y castigos que Eric nunca olvidaría. No es de extrañar que nos gustara tanto tomarnos la justicia por nuestra mano con ayuda del tirachinas, procurando que no nos volvieran a pillar. Aunque a veces era inevitable, claro...



En «Skool Daze» se mezclaban recuerdos, filias, fobias y una estética que Keith tomó prestada de los arquetipos escolares británicos.

UN MUNDO VIVO

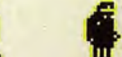
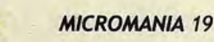
Lo más asombroso de «Skool Daze» era que mostraba algo inédito: un mundo vivo en que los personajes iban y venían, aparentemente a su aire, y en el que estábamos condicionados por los horarios y las acciones del resto de personajes -algo que luego veríamos mejorado en «La Abadía del Crimen» o «The Great Escape», por ejemplo.

Las travesuras, los tirachinas, el deambular por las aulas intentando que no nos pillaran ni castigaran, escribir en las pizarras, sentarse en los pupitres y mucho más, son recuerdos vivos y virtuales. ¡Qué félices eramos entonces en la "eskuela"!, ¿verdad?







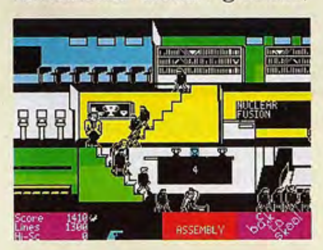




BACK TO SKOOL: DIARIO DE UN REPETIDOR



No es que Eric tuviera que repetir curso, aunque se lo merecía, sino que la aventura continuaba con un juego más amplio y con más dificultad, para que Eric sabotease el sistema educativo. Pero eso no era lo peor. Lo peor eran... ¡las chicas!

Al curso siguiente, Microsphere nos hizo volver a clase con «Back to Skool». El éxito del juego original hizo que se convirtiera en saga –breve, pues el segundo juego también fue el último– y se ampliaran las posibilidades. Todo era aparentemente similar: gráficos,



personajes... pero se amplió con algo que nadie se esperaba: un colegio femenino al lado del de nuestro héroe Eric.

La aparición de las chicas en «Back to Skool» fue un pilar de la jugabilidad, ya que Eric tenía que hacer trastadas no sólo en uno sino en dos colegios, y también empezaba a tener relaciones con chicas y hasta se echaba novia, Hayley.

NUEVAS TRASTADAS

Aunque, en esencia, la jugabilidad seguía los mismo patrones que «Skool Daze», se añadieron novedades impor-



ESAS ESCUELAS BRITÁNICAS. La estética era británica, pero los arquetipos eran universales.

Back to Skool en Micromanía

Tras cumplir Micromanía su primer año de vida, no había mejor juego que «Back to Skool» para convertirse en la primera portada del segundo. En ese número se ofrecía la guía completa para acabar el juego de Microsphere, que ahora era más grandes y con más posibilidades –y también más difícil–, con la incorporación del colegio femenino. ¡Vaya aventura!











Klass of 99

La saga «Skool Daze» creó una legión de fans, algunos de los cuales se lanzaron a la aventura del remake, como «Klass of 99», una adaptación no oficial del juego, para PC, o «Pyskool», una puesta al día para emulador de ambos. Los puedes encontrar en:

http://retrospec.sgn.net/game/ko99
http://pyskool.ca



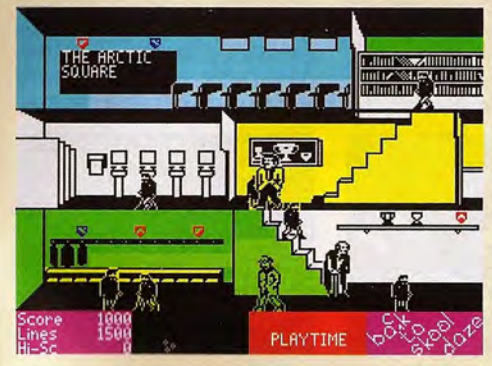




tantes. Chicos y chicas, por ejemplo, sólo se podían juntar en los recreos; aparecía un nuevo personaje, Albert, que se encargaba de abrir y cerrar la valle que separaba ambos colegios, y tenías a tu disposición bombas fétidas, pistolas de agua y ratones que podías soltar en el colegio de las chicas para provocar el pánico, además del Jerez, que podías echar en las tazas de los profesores, emborrachándolos.

SALTÁNDOSE LAS REGLAS

Pero, cómo no, Eric disponía de las armas necsarias para saltarse las reglas, y la valla, ya de paso, para visitar a su novia y darle un beso. Algunos pequeños bugs –como ya pasaba en «Skool Daze»– añadían un cierto aliciente, como poder espiar a las chicas sin dejar el colegio masculino, y hasta era posible "suicidarse", haciendo a Eric saltar desde la ventana superior, para que el señor Whacker se acercara luego y te expulsara del cole.









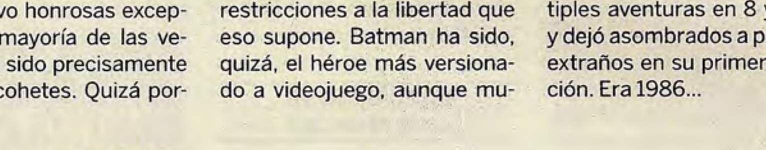




Batman: Antes de Arkham

Antes de que Tim Burton y otros casi se cargasen a Batman, y de que Nolan lo resucitara en el cine, el videojuego ya había hecho suyo uno de los héroes de cómic más populares de la historia. Y el primer «Batman» fue, sin duda, el mejor.

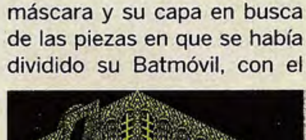
Las apariciones de héroes del cómic en los videojuegos no han sido pocas, aunque es cierto que, salvo honrosas excepciones, la mayoría de las veces no han sido precisamente para tirar cohetes. Quizá porque, también en la mayoría de ocasiones, ha habido una licencia detrás –una película, la mayoría de las veces– con las restricciones a la libertad que eso supone. Batman ha sido, quizá, el héroe más versionado a videojuego, aunque mucho antes de que la espectacular saga «Arkham» llegara a nuestros PC y consolas, el justiciero de Gotham ya vivió múltiples aventuras en 8 y 16 bit, y dejó asombrados a propios y extraños en su primera aparición. Era 1986...



Batman (1986)

Había pasado ya un tiempo desde la aparición de «Knight Lore», el espectacular salto técnico que Ultimate dio en los juegos de 8 bit gracias a la tecnología Filmation, pero pocos –con la excepción de la propia Ultimate– se habían atrevido a realizar un juego de estilo similar, y sobre todo de calidad. Y, en estas, llegó Jon Ritman con «Batman». El creador de «Match Day» se desmarcó con un pedazo de juego de acción y aventura que no sólo estaba a la altura de los títulos de Ultimate, sino que no es descabellado afirmar que podía superarlos en muchos detalles. Pero es cierto que «Batman» no era un juego tan revolucionario... ¿o tal vez sí?

Batman se enfundaba su máscara y su capa en busca de las piezas en que se había dividido su Batmóvil, con el







Batman en Micromanía





Al cumplir Micromanía su primer año de vida llegó el genial «Batman» de Jon Ritman, que llevó a la revista a colocarlo en portada –la misma de este suplemento–, pues se trataba de uno de los mejores juegos del año y, como posteriormente se ha





reconocido, uno de los mejores juegos de 8 bit y de estilo Filmation de la Historia.

Pero el justiciero de Gotham ha tenido una profunda relación con las páginas –y las portadas– de Micromanía durante estos treinta años. En la Segunda Época de la revista, por ejemplo, Batman se llevó no una, sino dos portadas... ¡consecutivas! –números 17 y 18, octubre y noviembre de 1989–. La película de Tim Burton arrasaba en taquilla



y Ocean no perdió la oportunidad de aprovechar el tirón con un juego 2D basado en la misma. Luego, claro, vendrían muchos más hasta llegar a la saga Arkham, pero esa es otra historia...

objetivo de rescatar a Robin, recorriendo un mapa laberíntico lleno de peligros y trampas.

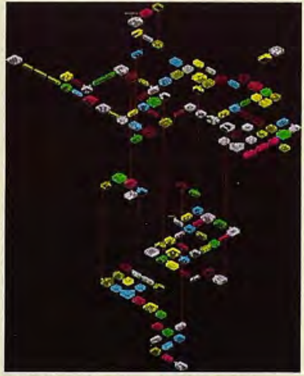
Uno de los apartados más destacados de «Batman» era el uso de la simulación física –del momento, claro–. Batman podía "planear" en sus saltos saltos y controlar la dirección de caída. El ajuste al píxel era tremendamente preciso y podía significar la diferencia entre vivir y morir.

Pero, además, Batman tenía "juguetes" que debías recuperar –y conseguir jugosas



¡Y HAY REMAKES! Descarga un espectacular remake en: http://retrospec.sgn.net/game/batman

ventajas–: sus botas, cinturon, jet pac y mochila. Un mundo 3D isométrico de plataformas móviles y enemigos nos esperaba en un juego desafiante y jugable como pocos.



EL MAPA. La complejidad de la jugabilidad del «Batman» de Ritman también se ve en el diseño de su mapa, también en 3D.



Jon Ritman



¿Sería demasiado considerar a Jon Ritman como uno de los mejores programadores de los 80? No, si tenemos en cuenta que el creador de «Batman» tiene tres de sus juegos entre el Top 20 de Spectrum de todos los tiempos, según World of Spectrum: «Batman», «Head over Heels» y «Match Day II».

Batman The Caped Crusader (1988)



Aunque pasó bastante desapercibido en su momento, Ocean lanzó «The Caped Crusader» queriendo aprovechar los derechos para videojuegos del personaje, que tenía desde el lanzamiento del juego de Ritman.

«Batman The Caped Crusader» es una de las apariciones más extrañas de Batman en un juego de ordenador. Es un juego de acción que salió primero para máquinas de 16 bit y luego de 8 bit, pero su narrativa se basaba en viñetas, a la manera de los cómics.

Se dividía en dos partes, una para cada uno de los enemigos a los que se enfrentaba: Pingüino y Joker. Recibió excelente críticas, pero no funcionó demasiado bien, quizá por ese intento de imitación de los cómics originales.

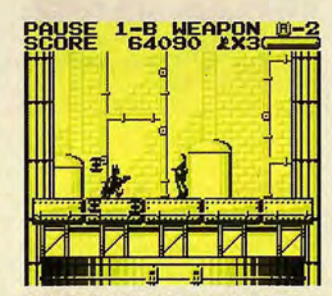


Batman The Movie (1989)

La película de Tim Burton fue un auténtico filón para lanzar el videojuego oficial en todos los formatos posibles: «Batman The Movie» apareció en todos los micros de 8 y 16 bit, y en MS-DOS, además de en Game Boy, NES, Genesis, PC Engine y Arcade –que veremos en la página siguiente–. Vamos, que la que iba a ser la película del año no se quiso quedar sin juego del año.

Según la versión, el juego fue más o menos afortunado, aunque en general Ocean apostó por una fórmula segura: acción en 2D, en una historia que seguía a los principales personajes de la película en cinco fases, en una trama, eso sí, bastante simplificada.

En general se puede decir que era un juego bastante divertido, aunque era rompedor sobre todo por el uso de las armas de Batman y las fases de conducción del Batmóvil por las calles de Gotham y la Batala volando por las mismas.



BATMAN EN CONSOLA. El de Game Boy era muy divertido, y el de PC Engine... muy extraño.





Batman Arcade (1990)

Aunque la historia de esta versión de la película de Tim Burton para recreativas –que apareció con el sello de Atari– no difería de las de máquinas domésticas, la calidad técnica era muy diferente. Para mejor, como es evidente.

Pero dejando a un lado la mayor potencia en colorido y detalle, eran las fases de conducción y pilotaje las que hacían a la versión arcade de «Batman» algo muy diferente de lo que se podía ver en los micros y consolas caseros. Y es que la producción de Numega mostraba unas fases en perspectiva subjetiva 3D que eran algo espectacular para la época.

El hardware que usaba esta versión en el System 22 de Namco, el mismo que evolucionó hacia el hardware que luego puso en las salas arcade juegos como «Ridge Racer». ¿Era una premonición, por lo del coche, tres años antes?



Los "otros" Batman

Decíamos que Batman ha sido, posiblemente, el héroe de cómic más adaptado a videojuegos, y no creemos exagerar. Hasta 30 juegos protagonizados por el hombre murciélago –incluyendo el futuro «Arkham Knight»– y más de una decena de otros títulos en los que ha hecho aparición, cuentan con la actuación de Batman. Por supuesto, las películas de los 90 produjeron sus correspondientes adaptaciones a juego: «Batman Forever», «Batman & Robin», «Batman Returns»... Pero el cómic, la televisión y hasta las historias originales han hecho de Batman un personaje imprescindible. Han sido más de 20 años, varias compañías –SunSoft, Ocean, Konami, SEGA, Acclaim, EA...– y estudios y juegos de todo tipo, pero con la acción como reina. Quizá, casi 30 años después, uno de los mejores, también por ser el primero, sea el de Jon Ritman. Y es que la primera vez nunca se olvida, ni aunque seas un superhéroe de cómic. ¿Verdad?













LA LUCHA MÁS ALLÁ DEL ARCADE

Uno de los géneros que más ha triunfado en la historia de los videojuegos ha sido la lucha. Juegos de combate de todo tipo y condición llevan tres décadas con nosotros.



Cuando las máquinas recreativas dejaron de ser una diversión solitaria –exceptuando a los mirones que los grandes tenían siempre a sus espaldas– y aparecieron los primeros muebles arcade con mandos para dos jugadores, los juegos de lucha se extendieron como la pólvora. En este pequeño repaso por el género no llegaremos más allá de los primeros años 90, como tope. No veremos, pues, juegos de lucha en 3D, sólo en las gloriosas 2D, tanto en versiones arcade como domésticas. Y te aseguramos que no nos cabe más que un pequeño porcentaje de las decenas de juegos de los 80...

Artes Marciales

Hablar de juegos de lucha, inevitablemente, nos lleva a hacerlo de juegos basados en artes marciales. Tanto en competiciones –más o menos reales y oficiales– deportivas como en otras vertientes más peliculeras. Pero haremos una excepcion empezando por el "final", que no es otro que «Street Fighter II» –en cualquiera de sus versiones–, y es que el juego de Capcom, el menos "marcial" de todos, es el paradigma de los juegos de lucha. Es el summum –sobre todo la versión «Super Street Fighter II»– de todo lo que vino



UCHI MATA (1987). Es considerado –con justicia– uno de los peores juegos de lucha de la historia.



YIE AR KUNG FU (1985). Un juego revolucionario, con geniales enemigos y combos muy diversos.



SAI COMBAT (1986). Era de los pocos juegos de artes marciales en que usabas un bo para luchar.






antes, que fue mucho y muy bueno, a qué negarlo –aunque hubo excepciones como «Uchi Mata», de Martech–. Uno de los primeros fue «Karateka», de Jordan Mechner, que desarrolló en 1984 para Apple II, estando aún en la universidad.

GOLPE A GOLPE

Estos primeros juegos de lucha se caracterizaban por desarrollarse en escenarios únicos, y en los que te enfrentabas contra un contrincante único. Cuando acababa un combate, por lo general cambiabas de escenario y te enfrentabas a otro luchador. Muchos de los juegos que aquí puedes ver –«Sai Combat», «International Karate», etc.– se basaban en estas premisas.

Además de las artes marciales como tales, y la ambientación oriental típica, poco a poco el género evolucionó hacia modalidades más modernas y exóticas, como el kick boxing o los combates sin reglas, como en «Panza Kick Boxing» o «Pit Fighter». Pero que «Street Fighter II» siga vivo dice mucho de la saga.


KARATEKA (1984). El primer juego de Jordan Mechner, apareció originalmente para Apple II.



«STREET FIGHTER II» (1991). No sólo sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos, sino que la saga sigue viva hoy día.



PIT FIGHTER (1990). La versión arcade del juego usaba gráficos digitalizados para los personajes.


INTERNATIONAL KARATE (1986). De System 3, tuvo una continuación mejorada en 1987.



PANZA KICK BOXING (1990). El juego de Loriciel tomaba el nombre del campeón de kick boxing. Podías escoger los movimientos del personaje.






Beat´em Up

Aunque podríamos calificar de forma amplía a todos los juegos de lucha como beat'em ups, siendo un poco más puntillosos con las definiciones no es descabellado considerar como tales a aquellos que se "salían" del escenario único y lo alargaban a través de decorados con scrolls de desplazamienton, en fases plagadas de enemigos que te salían por todas partes: delante, detrás y, a medida que el género evolucionaba, también de arriba y abajo.

Sería difícil decir cuál fue el primero de todos, pero esta primera hornada, por lo general, eran títulos para un único jugador. Uno de los más conocidos fue «Kung Fu Master». El juego de Irem, de 1984, nos metía en la piel de Thomas en busca de su novía, que había sido secuestrada. Una trama tan básica como eficaz, que se repite en el género de forma sistemática.

A TORTAS EN PAREJA

Más juegos como «Fist II» o «The Way of the Tiger» siguieron a «Kung Fu Master», pero la aparición de «Double Dragon» en 1987 revolucionó el género, permitiendo dos personajes en modo cooperativo. Títulos como «Final Fight» siguieron los pasos del arcade de Taito y coparon las ventas en todos los formatos, en los últimos años 80.



TARGET RENEGADE (1988). Fue el primero de la trilogía producida por Ocean, con el sello Imagine.



THE WAY OF THE TIGER (1986). El juego de Gremlin ofrecía múltiples planos de scroll como novedad.



THE WAY OF THE EXPLODING FIST (1985). Uno de los juegos de lucha más originales del momento.



KUNG FU MASTER (1984). En el papel de Thomas teníamos que rescatar a nuestra novia, raptada.


FINAL FIGHT (1989). Casi dos décadas ha visto una de las sagas más longevas de Capcom.


DRAGON NINJA (1988). Tuvo su origen en las máquinas arcade, como la mayoría de beat'em ups.

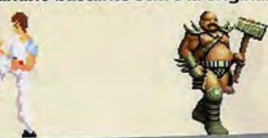


DOUBLE DRAGON 3 (1991). Una de las sagas más prolíficas, con cinco entregas. Nació en 1987.



SHADOW WARRIORS (1988). La versión NES («Ninja Gaiden»), cambió bastante sobre la original.





Fantasía

El mundo de la fantasía también se abrió paso en los juegos de lucha y los beat'em up. Juegos como la saga «Barbarian» fueron capaces de ofrecer algo original y realmente salvaje en los micros domésticos. El primero de los juegos de Palace mostraba combates individuales en escenarios singulares, mientras que el segundo entró más en el beat'em up. Pero, siendo sinceros, todos los jugadores de la época recuerdan «Barbarian» también por su portada, con las curvas de Maria Whittaker como gran aliciente para los jugadores masculinos heterosexuales.

En el mundo de las recreativas –y luego también en micros–, «Golden Axe» abrió el camino para juegos posteriores como «Black Tiger» que, a su vez, inspiró al «Satan» de Dinamic. Juegos que todo fan de la fantasía seguro que recuerda de aquella época.



BARBARIAN (1987). El juego de Palace ofrecía unos golpes finales con decapitaciones. ¡Era salvaje!



GOLDEN AXE (1989). Uno de los mayores éxitos de SEGA en su historia y probablemente la mejor recreativa de 1989, en cuanto a juegos de lucha.

Wrestling

En cuanto a combates... ¿dónde queda el wrestling? ¿Es un deporte? No al nivel del boxeo, desde luego. ¿Es un espectáculo? ¿Es un estilo de combate... "diferente"? A finales de los 80 y primeros 90 el wrestling se puso de moda y se intentó ver si el éxito se extendía también a los videojuegos. No fue así, en realidad, aunque sí que salieron algunos títulos interesantes, como el «Rock'n Wrestle» de Beam Software, uno de los primeros del género, cuya calidad variaba en función de la versión. La de C64, desde luego, era la mejor. También estaba el divertidísimo «Wrestlemania» de Acclaim, que en 1989 se llevó la portada del número 43 de la segunda época de Micromanía, con una espectacular imagen de James Hellwig, El Último Guerrero, que murió hace pocos meses a los 54 años.

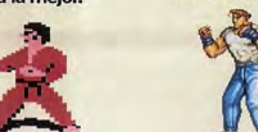


WRESTLEMANIA (1989). Uno de los juegos más atípicos para una portada de Micromania (nº 43).



ROCK'N WRESTLE (1985). De lo más original para la época, la versión de C64 era la mejor.









HAZ EQUIPO CON BUTRAGUEÑO Y GANA POR GOLEADA A TU ORDENADOR

Alberto Díaz
Enviado especial

¿Cuál es la clave del éxito de Emilio Butragueño Fútbol?

Con esta pregunta se abría ayer tarde la rueda de prensa convocada al término del primer encuentro.

Todos los asistentes coincidieron en afirmar –tal como se esperaba de TOPO– la superioridad de este video-juego de fútbol, cuya avanzada programación permite alcanzar un gran realismo en la pantalla del ordenador. Los gráficos y los movimientos de los jugadores están perfectamente realizados, lo que creará una gran adicción entre los video-jugadores, quedándose pegados al joy-stick.

Sin embargo, Emilio Butragueño Fútbol es mucho más que un excelente y divertido videojuego. Sin duda, será el líder de esta temporada, ya que entre los componentes del equipo figura el fichaje estrella de TOPO: Emilio Butragueño, el Buitre.

El ídolo del fútbol español, gracias a este videojuego de TOPO, hará equipo con los video-jugadores para llevar a cabo las más espectaculares jugadas para ganar por goleada al equipo contrario, al ordenador.

Por ello, Emilio Butragueño Fútbol será el videojuego estrella de la temporada que ya se inicia, llenando los hogares de nuestro país de miles de hinchas del fútbol y de Butragueño.

Un nuevo tanto de TOPO que brindamos desde estas líneas a la "adicción" de nuestros video-jugadores.

ocean

TOPO SOFT

Publicidades originales de las 1ª y 2ª épocas de Micromanía

¡¡POR FIN!! Tras una larga espera topo presenta

LORNA

El juego más esperado en lahistoria del software español





Publicidades originales de las 1ª y 2ª épocas de Micromanía



MICROMANÍA, SEGUNDA ÉPOCA. Todas las portadas de Micromanía, del número 36 (Mayo 1991) al 70 (Marzo 1994)
Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con el número 234 de la revista Micromanía